

EL VIEJO TERCIO

JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS - JUEGOS - LIBROS

TEL./FAX 91 8060157 quijanotercio@eresmas.net www.elviejotercio.com

Actualización de novedades, 18 de julio de 2008

IMPORTANTE: por favor consultar siempre los precios actuales del fondo de catálogo en nuestra página web, www.elviejotercio.com, en el documento "CATÁLOGO GENERAL". Recientemente hemos bajado los precios de muchas de nuestras líneas.

JUEGOS DE TABLERO

MAYFAIR GAMES

Catan: Traders & Barbarians Expansion. Ya disponible P.V.P.: 35,75 €

¡Adéntrate más en Catán! En *Catan: Traders & Barbarians*TM encontrarás montones de nuevas formas de explorar la premiada serie de juegos de Klaus Teuber. ¡Ahora puedes jugar con solo 2 jugadores! Añade un harbormaster, un simpático ladrón, o eventos especiales. Juega con una miríada de nuevas fichas de madera y nuevas capacidades. Incluso puedes unir varias partidas para crear una emocionante campaña. Usa las 4 variantes incluidas en esta caja y sus 5 escenarios para reinventar tu experiencia Catán.

5 nuevos escenarios:

- The Fishermen of Catán – pesca en el gran lago o echa tus redes en las ricas costas. Una versión fresca, actualizada y expandida.

- The Rivers of Catan- no una, si no dos grandes ríos ayudan al florecimiento del comercio. Únelos en tu búsqueda de la gloria y la riqueza.

- The Caravans- los nómadas del oasis buscan lana y grano. Las caravanas de camellos ofrecen intercambios comerciales.

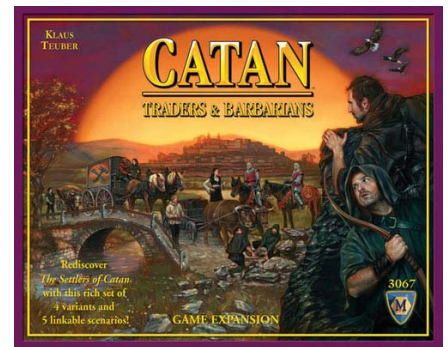
- Barbarian Attack- ávidos de botín, viles bárbaros desembarcan y ocupan las fértiles costas de Catán. Valerosos caballeros se unen y cabalgan a la batalla.

- Traders & Barbarians- tus carretas transportan finos mármoles, cristales, herramientas y arena para ayudar a restaurar el esplendor del castillo de Catán. Combina estos ricos escenarios para crear una grandiosa campaña!

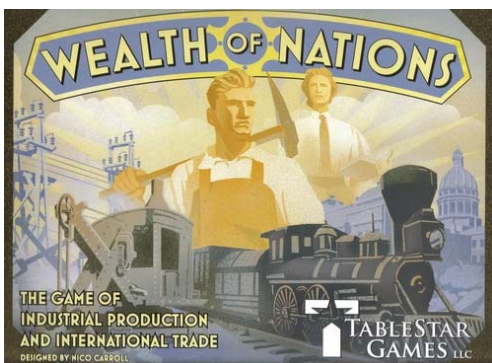
Contiene:

24 caballeros de madera, 12 puentes de madera, 36 bárbaros de madera, 22 camellos de madera, 4 carretas de madera, 40 fichas de monedas, 14 fichas nuevas de regiones y agua, 120 nuevas cartas, cartas especiales de puntos de victoria y fichas, librito de reglas y de escenarios. Para 2-4 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 90-120 minutos. Autor: Klaus Teuber.

Es necesario tener *The Settlers of Catan 4th Edition* para poder jugar. **¡¡Reglas en castellano!!**



TABLESTAR GAMES



Wealth of Nations. Ya disponible P.V.P.: 42,50 €

En *Wealth of Nations* asumes el papel de dirigente de un país. Tu objetivo es llevar a tu país desde unos comienzos humildes hasta el nivel de gran superpotencia económica. Esto lo consigues construyendo Industrias, las cuales te permiten producir Mercancías. Hay seis tipos de losetas de Industria: Granjas, Energía, Academias, Minas, Fábricas y Bancos. Cada Industria puede producir un tipo de Mercancía: Comida, Energía, Trabajo, Mineral, Capital y dinero. Cada Mercancía tiene uno o varios usos en el juego. Por ejemplo, la Comida es necesaria para "alimentar" a tus industrias cuando produzcan, mientras que el Capital se emplea en la construcción de ciertos tipos de Industrias. A medida que creas Industrias crearás Bloques Industriales cada vez mayores. Cuanto mayor sea un bloque, mayor será la ganancia cuando el Bloque produzca Mercancías.

El juego se centra fundamentalmente en el comercio. Como es económicamente imposible producir todos los Bienes que necesitas, debes entablar comercio para conseguir las Mercancías que necesites. Cada Mercancía tiene un valor comercial influido por los Mercados. Hay un Mercado por cada tipo de Mercancía. Si no puedes conseguir una Mercancía que necesites mediante el comercio con los otros jugadores, deberías comprarla en el Mercado. Esto aumenta su precio, ya que refleja un aumento de la demanda. Del mismo modo, en ocasiones no podrás descargar de exceso de mercancías debido a que los demás no las necesitan. Si quieres ganar dinero con ellas, deberás venderlas en el mercado, lo que reducirá su precio por el exceso de oferta.

A medida que construyes nuevas Industrias y obtienes más dinero obtendrás Puntos de Victoria. El jugador con más al final de la partida (el que tenga la combinación de Industrias más valiosa y dinero) ganará la partida. ¿Cómo construirás tu nación? **¡¡Reglas en castellano!!**

El Viejo Tercio S.L. Tel./Fax: 91 8060157. quijanotercio@eresmas.net www.elviejotercio.com

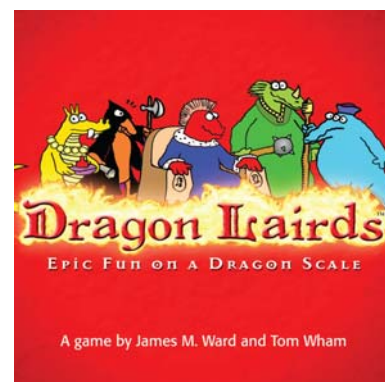
MARGARET WEISS LTD.

Dragon Lairds. *Ya disponible* P.V.P.: 34,00 €

¡Construye tu propio imperio dragón!

En una tierra antigua y olvidada, los cinco clanes de dragones gobiernan a las razas menores. Ahora el trono del poder está vacío, y los jefes de cada clan planean cómo hacerse con él. Solo el empleo experto de recursos, siervos, magia draconiana, y el prestigio de los Lairds del clan pueden conseguir el trono.

Dragon Lairds es un juego de tablero de tema fantástico creado por los autores legendarios James M. Ward (autor del libro Deities & Demigods original para Dungeons & Dragons, o del juego de cartas coleccionable de Dragon Ball Z) y Tom Wham, que presenta además el trabajo gráfico del aclamado Wham. Combina elementos de construcción, gestión de recursos y trucos sucios para crear una experiencia lúdica memorable para 2-5 jugadores a partir de 12 años. **¡¡Reglas en castellano!!**



GAME WORKS



Gesellschaftsspiel für 2 bis 6 Spieler / 30 - 60 Minuten

[Eine Demonstration anschauen >>](#)

Jamaica. *Ya disponible* P.V.P.: 39,95 €

En 1675, tras una larga carrera en la piratería, Henry Morgan consigue hábilmente el cargo de Gobernador de Jamaica, ¡con la orden explícita de limpiar el Caribe de piratas y bucaneros!

En lugar de perseguir a sus antiguos colegas, los invita a que se unan a su retiro, de modo que puedan disfrutar de los frutos de sus saqueos con total impunidad.

Cada año, en recuerdo de los “viejos tiempos”, Morgan organiza el Gran Reto, una carrera alrededor de la isla. El Capitán con más oro en sus arcas al final de la carrera será declarado ganador.

¡¡Reglas en castellano!!

RIOGRANDE GAMES

Race for the Galaxy. *Reedición ya disponible* P.V.P.: 29,75 €

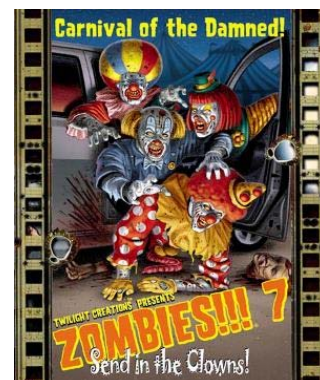
Reiner Knizia's Samurai. *Reedición ya disponible* P.V.P.: 34,00 €

TWILIGHT CREATIONS INC

Zombies 7: Send in the Clowns. *Ya disponible* P.V.P.: 15,25 €

¡El Circo ha llegado a la ciudad! Sin embargo, esta vez los payasos no tienen gracia... ¡Tienen hambre y están convencidos de que tú serías una buena merienda!

Zombies!!! 7: Send in the Clowns te pone enfrente del carnaval ambulante de los malditos. Visita al Big Top y a la Fortune Teller. Piérdete en la Fun House. Disfruta de algodón de azúcar. En realidad, mejor olvídate de todo eso y prepárate para correr gritando mientras una turba de zombies payasos te persigue. **¡¡Reglas en castellano!!**

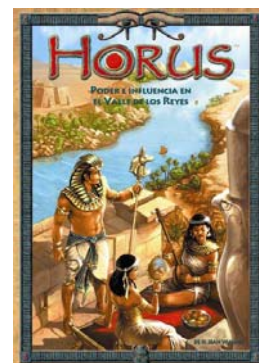


DEVIR

Horus. Ya disponible P.V.P.: 30,00 €

El antiguo Egipto, el Nilo, Horus, Anubis... Las piezas de terreno representan el río, el desierto, los pantanos y las tierras cultivadas de las regiones que tu pueblo debe controlar. El jugador que tenga el mayor territorio conseguirá la mayor recompensa.

Para 2-4 jugadores. Duración de la partida: 60 minutos. **¡¡Edición en castellano!!**



EDGE ENTERTAINMENT



Dogfight. Ya disponible P.V.P.: 7,95 €

Wings of War Primera Guerra Mundial

¡Potencia tus batallas de Wings of War! El blister de ampliación Dogfight te provee de dos nuevos mazos de Maniobra, y nuevos aviones considerados los más formidables cazas de la Primera Guerra Mundial: el RAF S.E.5a y el Siemens-Schuckert D.III / D.IV.

Este blister no es un juego completo. Requiere al menos una caja de Wings of War 1ª GM. o Wings of War Deluxe para jugar. Contenido: 26 cartas de avión, 2 mazos de cartas de Maniobra (N y O).

Immelmann. Ya disponible P.V.P.: 7,95 €

Wings of War Primera Guerra Mundial

¡Potencia tus batallas de Wings of War! El blister de ampliación Immelmann te provee de 3 nuevos mazos de Maniobra, y nuevos aviones como el Fokker E.III/A.III - utilizado por el mismísimo Max

Immelmann -, el Halberstadt D.III, Fokker E.IV, Morane Saulnier N y el AIRCO D.H.2.

Este blister no es un juego completo. Requiere al menos una caja de Wings of War 1ª GM. o Wings of War Deluxe para jugar.

Contenido: 18 cartas de avión, 3 mazos de cartas de Maniobra (G, R, R).

JUEGOS DE CARTAS NO COLECCIONABLES

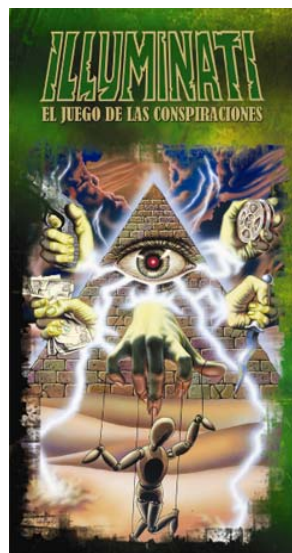
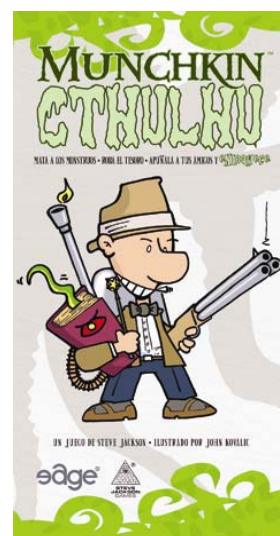
Munchkin Cthulhu. Ya disponible P.V.P.: 19,95 €

Munchkins, ha llegado la hora de que os enfrentéis a vuestro mayor desafío... vuestros colegas los malvados esbirros de Cthulhu.

¿Sobreviviréis? ¿Conservaréis la cordura? ¿Conseguiréis... subir de Nivel?

En *Munchkin Cthulhu* puedes convertirte en un Machacamonstruos, un Investigador, un Profesor, o un Sectario. Pero una vez que entres en la Secta no te será fácil salir de ella. Estudiarás el NecroGnomicon y las Páginas Amarillas de Innsmouth para derrotar a monstruos de más allá de la realidad, como las Semillas Frikonas de Cthulhu, los Testigos de Cthulhuovah, o el terror más informe jamás invocado, el Pseudocuasialgoth. Y ya que estás en eso... todos tienen Tesoros que puedes saquear de sus tentaculados cadáveres, aunque eso te lleve a la locura. Recuérdalo: tu cordura no importa, GANAR importa.

Munchkin Cthulhu es un juego completo por sí mismo, pero también puedes combinarlo con otros juegos de *Munchkin* para hacer la experiencia aún más delirante. **¡¡Edición en castellano!!**



Illuminati. Ya disponible P.V.P.: 19,95 €

La Compañía Telefónica está controlada por criaturas del espacio exterior.

Las Mujeres de Congresistas se han hecho con el Pentágono. Genios del Mal están construyendo Láseres Orbitales de Control Mental... ¡que apuntan en TU dirección!

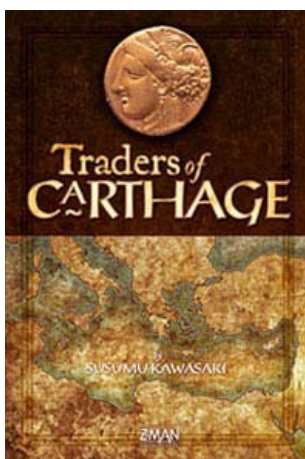
El objetivo de este tenso pero divertido juego es conquistar el mundo, no con pistolas y misiles, sino con sigilosas artimañas. Cada jugador se convierte en uno de los Illuminati, los "amos secretos" que se disputan el gobierno mundial. Aumenta tu poder y riqueza, manejando los hilos de grupos de poder como el FBI, el Servicio Postal, las Compañías de Energía Nuclear, el Ejército de Liberación Semiconsciente, los Yuppies... sí, incluso los Yuppies son parte de la Conspiración.

Ninguna táctica es demasiado retorcida, ninguna estrategia es demasiado marrullera, en tu lucha por el poder mundial. ¿Quién, de entre los Illuminati, lo conseguirá finalmente? Tendrás que esperar hasta la doble traición final para descubrirlo...

Al fin llega la versión española del clásico juego de cartas sobre las conspiraciones. ¡Y de que forma! Illuminati corresponde a la versión Deluxe americana, pero con todo el diseño gráfico e ilustraciones del juego totalmente remozado y modernizado.

Están a nuestro alrededor. Hay conspiraciones en todas partes, ¿dónde encontrarás la única verdad? Ciertamente no en este juego. Fnord. **¡¡Edición en castellano!!**

Z-MAN GAMES



Traders of Carthage. Ya disponible P.V.P.: 21,25 €

Soir comerciantes en la bulliciosa ciudad comercial de Cartago, y os dedicáis a comprar mercancías en el Mercado para vendérselas a comerciantes de ultramar. Pero si quieres prosperar, ¡ten cuidado con los piratas!

Los jugadores compran mercancías o consiguen monedas en el mercado mientras que las cartas en el campo reabastecen el mercado. Una vez que se compran mercancías, los barcos se mueven hacia Cartago. Cuando un barco llega a Cartago se recibe el pago por la mercancía correspondiente. Los buques situados en casillas piratas son asaltados y debes descartar cartas con símbolos de carga para intentar salvar las mercancías.

Las fichas de “logros” aumentan el valor de tu mercancías, y cuando alguien ocnsiga 8 fichas de ese tipo la partida termina.

Contenidos: 108 cartas, 1 tablero, 12 fichas de madera, 48 fichas de Logros y reglas. Para 2-4 jugadores a partir de 10 años. Duración de la partida: 30-45 minutos. Autor: Susumu Kawasaki. ¡¡Reglas en castellano!!

STEVE JACKSON GAMES

Lord of the Fries. Ya disponible P.V.P.: 21,25 €

Todo nuestro personal está muerto, y la verdad es que andamos escasos de cerebros. ¡Pero haremos lo que podamos para servir tu pedido! Hasta una horda de zombies descerebrados es capaz de preparar una comida para servir. O casi...

Y ahora tú eres uno de los nuestros. Combine ingredientes espeluznantemente genéricos como “Carne de vacuno”, “Salsa” y “Bebida”. Juega con ocho menús distintos, incluyendo Ratherbee's Steakhouse, el clásico Restaurante Friedey's, y el nuevo McPubihan's. Prepara pedidos como Bovine Spongiform Yum, Yum, Yum!, Penne for Your Tots, Synaptic Relay Deteriorator, y Sheep wit' da Fishes. Pero date prisa, ¡el cliente está esperando!

El que sirva mejor los pedidos obtendrá más puntos, y el zombi con más puntos se convertirá en... ¡El Señor de los Fritos!

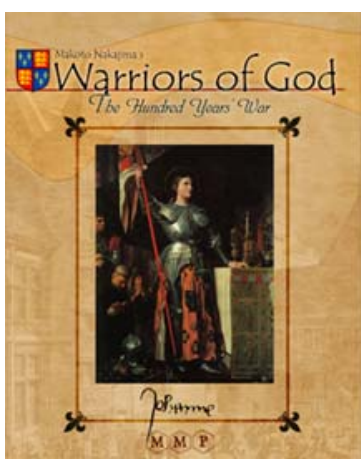
Esta nueva edición del clásico Lord of the Fries incluye menús grandes a todo color, un nuevo restaurante, 8 mazos alternativos creados para jugar con 3 a 5 jugadores, dados de colores, fichas de puntos y un reloj.

Incluye 100 cartas, 2 dados, fichas, reloj, menú, reglas. **¡¡Reglas en castellano!!**



JUEGOS DE ESTRATEGIA DE HISTORIA (WARGAMES)

MULTI-MAN PUBLISHING/THE GAMERS



Warriors of God: The Hundred Years War. Ya disponible P.V.P.: 37,75 €

La Guerra de los 100 Años fue un acontecimiento clave en la historia medieval europea. En **Warriors of God**, la revista Game Journal y Multi-Man Publishing han unido sus fuerzas para ofrecer una perspectiva única sobre este conflicto.

Como viene siendo la norma en los juegos de la línea internacional de MMP, la jugabilidad unida a la exactitud histórica se ha conseguido en un grado muy alto. Los jugadores mueven a sus jefes y unidades empleando un sistema innovador de impulsos que ilustra tanto la estrategia como las tácticas de período. El juego también recrea los radicales cambios de suerte que fueron tan característicos de la Guerra de los Cien Años.

Incluso con un sistema básico tan sencillo y fácil de aprender, el juego incluye todas las reglas especiales necesarias para dar a los jugadores el aroma de la época: arqueros, Juana de Arco y mucho más.

Componentes: 1 mapa de 55x85 cm., 140 fichas grandes, 16 páginas de reglas a color. Para 1-2 jugadores. Un escenario. Complejidad: baja. Duración de la partida: 3 horas. Escala: turnos de 10 años históricos, jefes individuales y unidades con 100-1000 hombres por punto de fuerza. Mapa zonal. Creado por Makoto Nakajima, desarrollado por Adam Starkweather. Diseño

gráfico: Mark Mahaffey y Nicolas Eskubi. **¡¡Reglas en castellano!!**

LOCK'N'LOAD GAMES

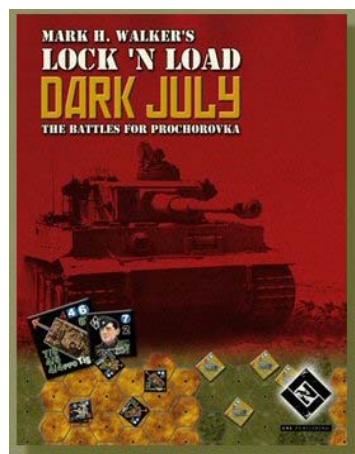
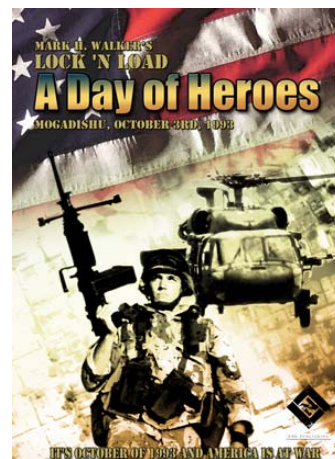
Lock 'n'Load: A Day of Heroes: Mogadishu, October 3rd 1993. Ya disponible P.V.P.: 45,00 €

Lock 'n'Load: A Day of Heroes es una simulación sobre la batalla de Mogadiscio en 1993, recreada en la célebre película *Black Hawk*. Marcando la vuelta del célebre sistema táctico *Lock 'n'Load* a la era moderna, *A Day of Heroes* incluye un mapa de 42x55 cm. que retrata la sección del mercado de Mogadiscio donde los soldados americanos combatieron contra la milicia somalí; fichas que incluyen rangers, Delta Force, Navy SEALs, soldados pakistaníes y de la 10^a de Montaña, SAWs, M-60s, M203s, RPDs, Turbas, barricadas, Vehículos Somalíes, helicópteros americanos, HMMVs, M1A1 Abrams (para un escenario hipotético), un libro de reglas completo *Lock 'n'Load*, ayudas de juego, diez escenarios y dados. Los Rangers son las únicas unidades que reciben héroes en *Day of Heroes*.

173 fichas en tres tamaños, 1 mapa de 42x55 cm., 9 escenarios incluyendo un escenario de campaña, librito de reglas de 40 páginas más 4 páginas de reglas específicas para el módulo, ayuda de juego y 2 dados. La milicia de Aidid disponía de docenas de vehículos. Eran peligrosos debido a que frecuentemente llevaban las armas más pesadas del arsenal somalí. Las fichas somalíes incluyen vehículos que montan ametralladoras y cañones sin retroceso.

Los escenarios incluyen: **Stand and Deliver**: nos lleva a la lucha de la Compañía Alpha, infantería 2-14 del 10^o de Montaña para socorrer a los Rangers. No lo consiguieron. **Ambush** – otro escenario pequeño sobre la emboscada que prepararon los somalíes a una patrulla pakistaní el 12 de junio de 1993. **Chalk Two's Run** – este recrea el avance del “Chalk Two” a través de Mogadiscio para asegurar el lugar donde se estrelló el primer helicóptero. **Technical Difficulties** – el avance del “Chalk One” a través de la ciudad para asegurar el lugar donde se estrelló el primer helicóptero. Esto lleva la acción a través de una sección más sur del mapa totalmente distinta, en la que los vehículos somalíes eran más numerosos. **Convoy to Hell** – este escenario recrea los esfuerzos del Convoy para llegar hasta el helicóptero estrellado, y luego para salir por el borde sur del mapa. También deben mantener vivos a los VIP que llevan a bordo. **The Alamo**- recrea la lucha que tuvo lugar la noche tras el asalto, cuando las milicia somalí intentó expulsar a los Rangers y Delta de sus posiciones defensivas en torno a Wolcott. **A Day of Heroes**- este escenario recrea la acción completa sin guión. Los helicópteros pueden ser abatidos o no. El jugador somalí tendrá más flexibilidad para crear barricadas y turbas, y el jugador americano dispondrá de todos los Rangers y Deltas para operar.

¡¡Reglas en castellano!!



Lock 'n'Load: Dark July. Ya disponible P.V.P.: 38,75 €

Dark July nos lleva a las batallas libradas al oeste de Prochorovka, en el saliente de Kursk en el Frente Oriental, entre el 10 y el 12 de julio de 1943. El mapa montado abarca la famosa Colina 252.2, las trincheras soviéticas al este, y la Granja Estatal Oktiabrski al norte.

Incluye dos mapas montados de 55x45 cm., una plancha de fichas y seis escenarios históricos. *Dark July* es una expansión que necesita disponer de *Band of Heroes* y *Not One Step Back* para poder jugarse. **¡¡Reglas en castellano!!**

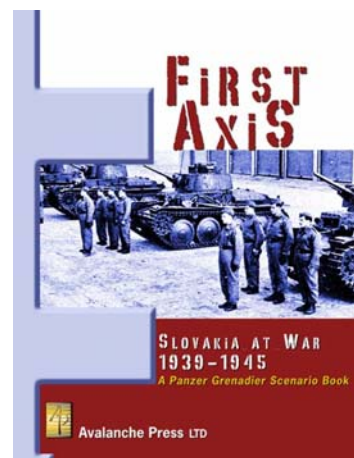
AVALANCHE PRESS

Panzer Grenadier: First Axis. Ya disponible P.V.P.: 21,25 €

En marzo de 1939, la pequeña nación de Eslovaquia declaró su independencia de Checoslovaquia e inmediatamente se convirtió en un satélite de la Alemania nazi. Las tropas eslovacas se convirtieron en las primeras tropas del Eje en luchar junto con los alemanes, uniéndose a la invasión de Polonia en septiembre de 1939. También marcharon hacia la Unión Soviética en 1941. Tras cinco años en el papel del aliado más pequeño del Eje, los eslovacos se volvieron contra los fascistas y lucharon con los victoriosos aliados en el último año de la guerra.

First Axis es un suplemento de 64 páginas para la serie *Panzer Grenadier*, centrado en las batallas del Ejército Eslovaco contra los húngaros, polacos, soviéticos y alemanes. Contiene 30 nuevos escenarios además de artículos de trasfondo sobre los ejércitos y las armas, así como diagramas de organización de las unidades. Este módulo no se puede jugar sin poseer *Eastern Front*, *Road to Berlin* y *White Eagles* para disfrutar de todos los escenarios.

First Axis incluye 88 fichas, la mayor parte de las cuales representan fuerzas eslovacas, incluyendo la sorprendentemente amplia gama de tanques de aquel país. También se incluyen unas pocas unidades húngaras nuevas. El formato del suplemento es similar a los populares *White Eagles* y *Fronte Russo*.



Panzer Grenadier: Siege of Leningrad. Ya disponible P.V.P.: 8,50 €

Durante 900 días las tropas alemanas rodearon la ciudad de Leningrado, intentando tomar la Cuna de la Revolución, mientras los soldados y milicianos soviéticos luchaban desesperadamente por impedirlo. La crueldad de los nazis causó la muerte de más de un **El Viejo Tercio S.L.** Tel/Fax: 91 8060157. quijanotercio@eresmas.net <http://elviejotercio.tripod.com>

millón de civiles. Los asaltos repetidos una y otra vez fracasaron, así como los intentos soviéticos de romper el cerco. "San Petersburgo," dijo Adolf Hitler, "debe ser borrado de la faz de la Tierra." Hasta enero de 1944 no pudo el Ejército Rojo finalmente expulsar a los alemanes de las cercanías de la ciudad.

Siege on Leningrad es un suplemento basado en los asaltos alemanes sobre las defensas soviéticas, y los intentos soviéticos por restablecer su línea de comunicaciones. Mike Perryman ha diseñado diez escenarios basados en batallas que tuvieron lugar a lo largo del perímetro defensivo de Leningrado. Este módulo no se puede jugar por sí mismo, si no que es necesario poseer *Eastern Front* y *Road to Berlin*, así como los suplementos *Red Warriors* y *Sinister Forces*. Cada escenario tiene su propia lámina en un librito con canutillo, en el formato de *North Wind* y *Alaska's War*.

Great War at Sea: South China Sea. Ya disponible P.V.P.: 12,75 €

Las flotas se construyen generalmente con un objetivo: proteger el comercio marítimo de su dueño, e impedir dicho comercio a los países enemigos. Tanto EEUU como Gran Bretaña estudiaron seriamente cómo proteger sus rutas marítimas y cómo impedir las del otro, por si se diera el caso de que ambos países fueran a la guerra. *South China Sea* es un suplemento para *Great War at Sea* basado en estos planes, los cuales fueron tomados mucho más en serio por los norteamericanos que por los británicos. Igual que suplementos similares de la serie *Panzer Grenadier*, cada escenario tiene su propia lámina en un librito con canutillo. A diferencia otros juegos *Great War at Sea*, cada escenario también tiene su propio grupo de datos de los barcos, reuniendo todos los registros de impactos de cada escenario en una sola lámina.

El autor Kevin Canada ha creado diez escenarios basados en batallas que pudieron haber tenido lugar entre las fuerzas de ambos países en Extremo Oriente durante los primeros años 20 — el mismo conflicto que se estudia en *Great War at Sea: Sea of Troubles*. Este módulo no se puede jugar por sí mismo, si no que es necesario poseer *Sea of Troubles* así como *Jutland* y *Plan Gold* para jugar la totalidad de los escenarios.

El suplemento incluye el mapa publicado originalmente con el hace tiempo agotado *U.S. Navy Plan Orange*, que abarca el área en torno a las Filipinas, Taiwan y China meridional.

FIERY DRAGON



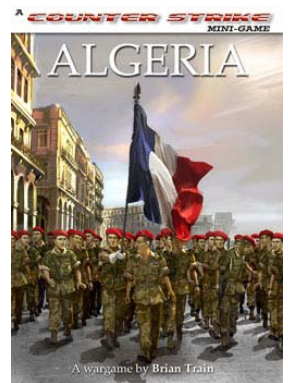
Counter Strike: Arriba España! Ya disponible P.V.P.: 19,50 €

Juego de simulación basado en la Guerra Civil Española de 1936-1939. Para dos jugadores, uno por el bando republicano y otro por el bando rebelde. **¡¡Reglas en castellano!!**

Counter Strike: Algeria. Ya disponible P.V.P.: 19,50 €

Juego basado en el conflicto que tuvo lugar desde 1954 hasta 1962 entre las guerrillas árabes nacionalistas del FLN (Front de Liberation Nationale) y el gobierno francés.

Durante la partida el jugador del FLN intenta erosionar la autoridad colonial francesa y proclamar la independencia, dejando de ser Argelia el 10º departamento de Francia.



Counter Strike: Byzantium Reborn. Ya disponible P.V.P.: 19,50 €

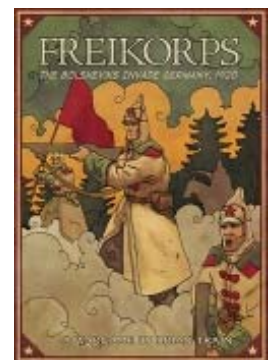
Simulación sobre la guerra Greco-turca de 1920-1922. Un jugador lleva las fuerzas del Reino de Grecia y sus aliados, y el otro lleva a las insurgentes fuerzas nacionalistas de Mustapha Kemal que se opusieron a la invasión griega.

¿Qué "gran idea" moldeará el futuro de Oriente Próximo? Ahora es tu oportunidad de decidir con *Byzantium Reborn!*

Incluye 200 fichas, mapa, ayudas de juego, dados y reglas.

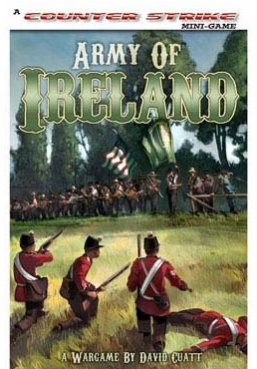
Counter Strike: Freikorps. Ya disponible P.V.P.: 19,50 €

Juego que ilustra la hipotética invasión de Alemania por el Ejército Rojo de Trabajadores y Campesinos de la Unión Soviética en 1920.



Counter Strike: Army of Ireland. Ya disponible P.V.P.: 19,50 €

En el período inmediatamente posterior a la Guerra Civil de EEUU, un grupo de americanos de origen irlandés conocido como los Fenians concibió un audaz plan que esperaban resultara en la libertad de Irlanda. Un ejército de voluntarios, compuesto de veteranos de la Guerra Civil, se formó con el propósito de invadir Canadá. Los fenians pensaban que luego podrían devolver el territorio a los británicos a cambio de la independencia de Irlanda. *Army of Ireland* es una recreación táctica de la históricamente significativa Batalla de Ridgeway, en la que los fenians se enfrentaron con una inspirada milicia canadiense en lo que hoy es Ontario. Fichas atractivas, un mapa detallado y otros componentes ofrecen todo lo necesario para conocer este conflicto que iba a resultar tan influyente en la historia del Canadá.



REVISTAS CON JUEGO

World at War # 1: Barbarossa: The Russo-German War 1941-45. *Ya disponible* P.V.P.: 22,50 €

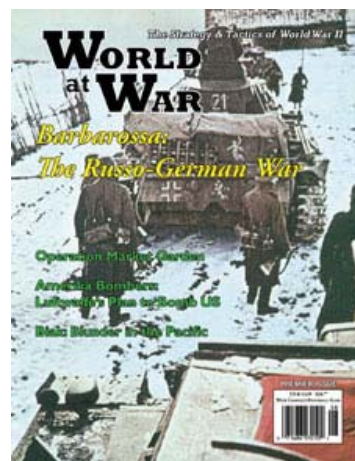
El equipo de *Strategy & Tactics* nos presenta una nueva publicación, de periodicidad bimestral, que además de artículos de historia militar de la 2ª Guerra Mundial, tendrá siempre un juego situado en ese conflicto.

Barbarossa es una simulación de nivel estratégico para dos jugadores, de complejidad baja a intermedia, de toda la guerra germano-soviética. El autor es Ty Bomba. El juego fue diseñado originalmente por James F. Dunnigan en 1969, pero esta nueva edición está muy cambiada.

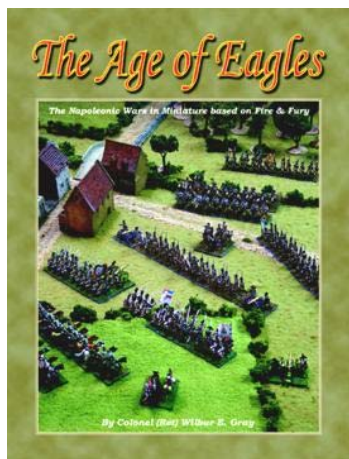
El jugador alemán comienza a la ofensiva, intentando ganar la partida tomando áreas clave del mapa. El jugador soviético primero está básicamente a la defensiva, pero la situación requiere que detenga el avance de su adversario y que entonces lance una serie de contraofensivas hasta llevar al Ejército Rojo hasta Berlín y el corazón de Europa. El juego puede terminar antes de la fecha histórica si el jugador alemán consigue mejorar el resultado histórico y avanza tan rápido que provoca el colapso político, social, económico y militar de la Unión Soviética. A su vez, si el jugador soviético consigue adelantar su recuperación estratégica, la partida puede terminar también antes.

Cada hexágono del mapa representa 90 kilómetros de lado a lado. El mapa, compuesto por hexágonos grandes, abarca desde Berlín y Yugoslavia al Oeste hasta Leningrado al norte, Maikop al sudeste y Gorki al nordeste. Pueden lanzarse expediciones hacia el profundo Cáucaso a través de una caja para unidades fuera del mapa y reglas especiales. Las principales unidades de maniobra son cuerpos por el lado alemán y ejércitos por el lado soviético. Los órdenes de batalla han sido completamente revisados para conseguir que sean los más exactos jamás vistos en un juego de esta escala. Las fichas incluyen los 25 Korpsgruppen alemanes. También hay fichas para los Destacamentos de Ejércitos Hollidt, Fretter-Pico y Lanz/Kempff; el Cuerpo Panzer Provisional Raus, el Mando de los Estrechos de Kerch y el Grupo Mieth. Por el lado soviético se incluye el orden de batalla completo de cuerpos y ejércitos del 22 de junio de 1941, junto con los ejércitos de Tanques y de Guardias, así como el "Grupo Mecanizado Popov," la formación de más calidad del Ejército Rojo de toda la guerra. En total se incluyen 280 fichas.

Los efectos de la superioridad aérea general alemana durante la mayor parte de la campaña están incorporados en las reglas de movimiento y combate. Cada turno de juego representa uno o dos meses históricos, dependiendo de la época del año. Dos jugadores experimentados pueden terminar la partida completa en unas 10 horas.



REGLAMENTO PARA MINIATURAS



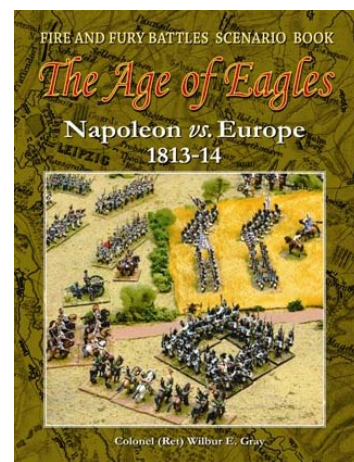
Age of Eagles. P.V.P.: 27,00 €

Age of Eagles se ha ganado un prestigio ampliamente merecido como el reglamento napoleónico jugable de más calidad. Basado originalmente en el célebre *Fire & Fury*, refleja de forma brillante las peculiaridades del arte de la guerra en la Era Napoleónica. Después de muchos años de juego y de probar infinidad de reglamentos, en nuestra opinión este reglamento es el mejor compromiso actual entre rigor histórico y jugabilidad. Incluye escenarios, aunque es fácil adaptar cualquier batalla disponiendo del orden de batalla histórico.

Age of Eagles Scenario Book 1813-1814. *Ya disponible*

P.V.P.: 22,50 €

El nuevo libro 80 páginas de de escenarios contiene las siguientes batallas: Gross Beeren, Katzbach, Kulm, Dennewitz, Wartenburg, 2 escenarios de Leipzig, Hanau, Schestedt, La Rothiere, Orthez, Toulouse, escenario bono Hohenlinden 1800, Craonne. Además contiene etiquetas en blanco para fotocopiar y usar al crear tus propios escenarios, un Glosario Imperial, un suplemento con las más recientes reglas opcionales y aclaraciones de las reglas, y una introducción donde se explican formas de convertir los escenarios para otros reglamentos como Grande Armee, Napoleon's Battles y Volley & Bayonet.



LIBROS OSPREY PUBLISHING

Infantry Tactics of the Second World War. P.V.P.: 27,75 €

OSPREY MODELLING
MOD42 Modelling Scale Figures

NEW VANGUARD
NVG146 Imperial Japanese Navy Battleships 1941-45

CAMPAIGN
CAM198 The Samurai Invasion of Korea 1592-98

ELITE
ELI163 Special Operations Forces in Afghanistan

El Viejo Tercio S.L. Tel/Fax: 91 8060157. quijanotercio@eresmas.net <http://elviejotercio.tripod.com>

